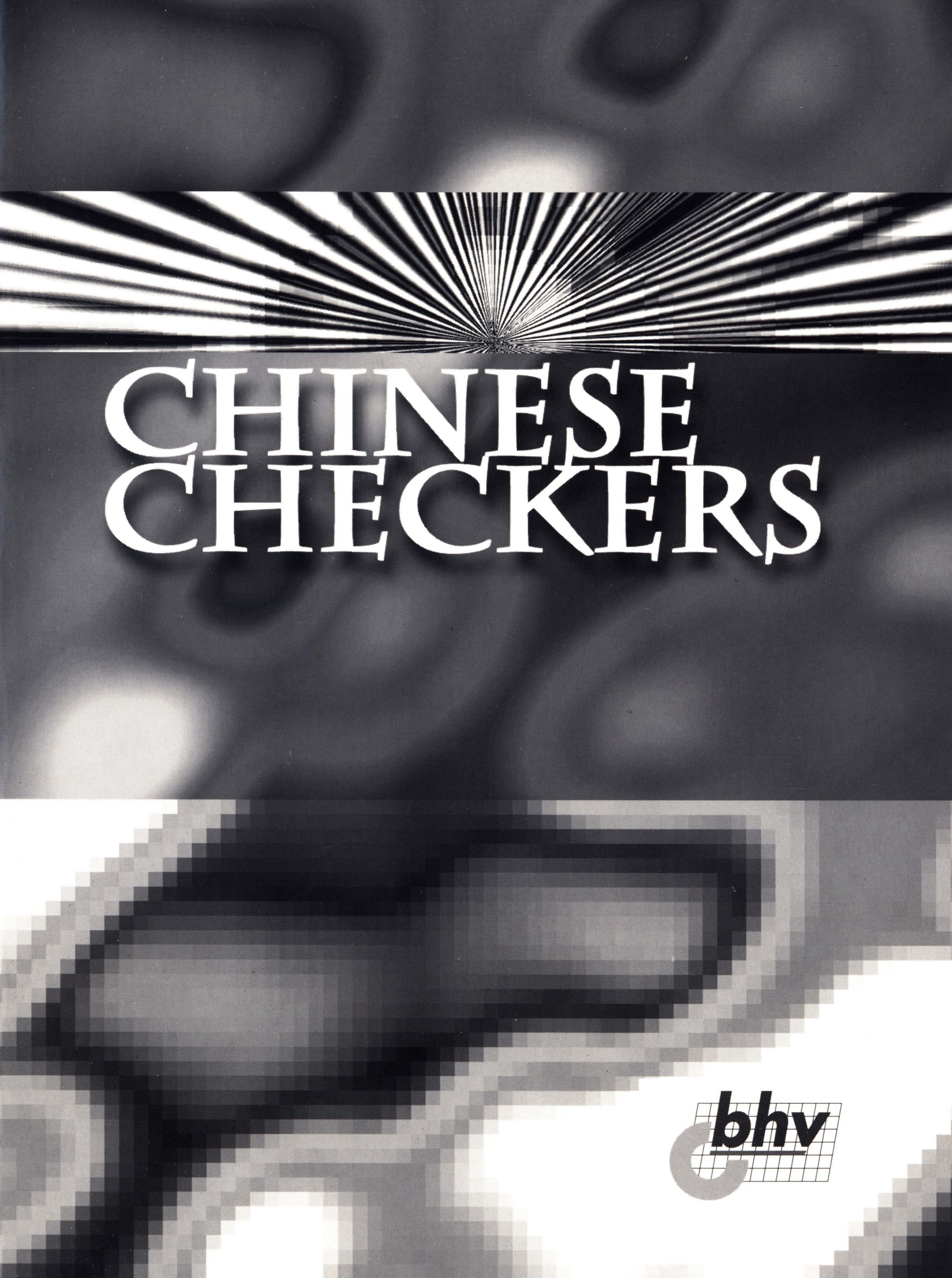
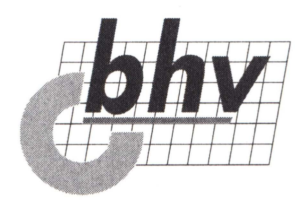

CHINESE CHECKERS
bhv

CHINESE CHECKERS

Jörg Henseler

CHINESE CHECKERS



Lektorat
Ralf Jürgen Kraft

Layout und Satz
Reemers EDV-Satz, Krefeld / Stefan Oldenburg

Redaktion
Doris Hendricks

Umschlaggestaltung
Arnold Borrmann/Manfred Jondral

Farbreproduktionen
DTK Digitale Technik und Kommunikation GmbH, Willich

Datenträger-Vervielfältigung
S ▪ I ▪ C ▪ S EDV Copy GmbH, Holzkirchen

Gesamtherstellung
Bercker Graph. Betrieb GmbH, Kevelaer

Dieses Buch wurde der Umwelt zuliebe auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Bürohandels- und Verlagsgesellschaft mbH
Postfach 300162
41342 Korschenbroich
Germany
Telefon: (0 21 82) 851 - 01
Telefax: (0 21 82) 851 - 101

1. Auflage

ISBN 3-89360-503-7

Printed in Germany

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

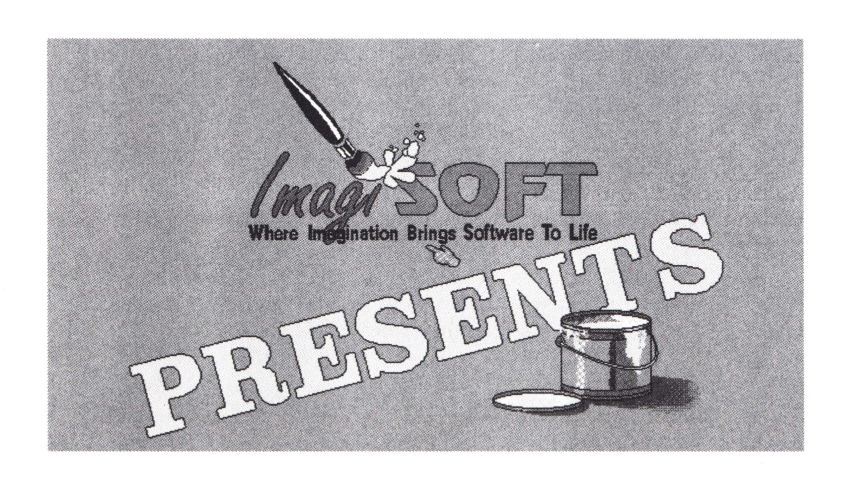
Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen übernehmen.

Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Wir können deshalb nicht für 100% fehlerfreies Arbeiten der Software auf Ihrer Anlage garantieren.

Beachten Sie bitte, daß bhv zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Produktion	Mike Prestwich
Grafik	Russ Chancellor
Musik	Robert Allen
Programmierung	David Sanders
Handbuch	Jörg Henseler



Inhalt

Einleitung

Wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres bhv-PC-Spiels.

Da es sich um eine Vollversion handelt, ist es nicht zum Weiterkopieren an Freunde und Bekannte gedacht, sondern für Sie persönlich bestimmt. Machen Sie sich Kopien hiervon nur für den eigenen Gebrauch, z. B. eine Sicherungskopie (wie dies genau funktioniert, lesen Sie bitte im Kapitel »Installation« nach).

Der Schnelleinstieg

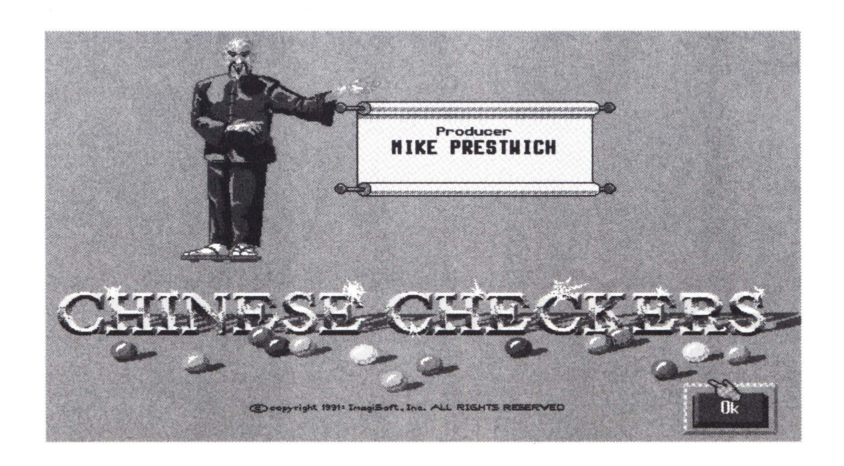
Diese kurze Einleitung ist für alle diejenigen gedacht, die sofort loslegen möchten.

Legen Sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis an, und wechseln Sie in das Zielverzeichnis.

```
C:          ↵

MD \CC      ↵

CD \CC      ↵
```



Das Programm liegt in komprimierter Form auf der Diskette vor und muß vor dem Spiel entpackt werden. Legen Sie hierfür die Diskette in das dafür geeignete Laufwerk ein (wir gehen davon aus, daß Ihr 3,5"-Laufwerk mit B: bezeichnet ist. Sollte Ihr 3,5"-Laufwerk die Kennung A: haben, so ist im folgenden B: durch A: zu ersetzen), und geben Sie folgendes ein:

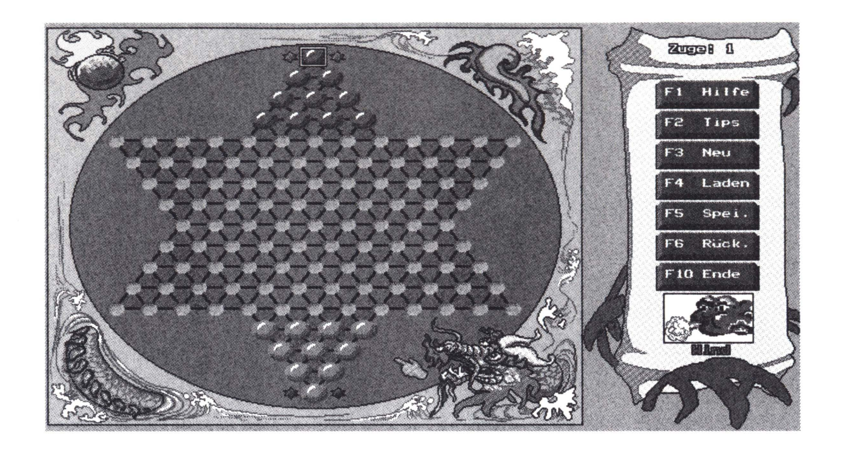
```
B:!CHINESE          [↵]
```

Das Programm entpackt sich nun in dem Verzeichnis, in dem Sie sich jetzt befinden, also in C:\CC.

Gestartet wird »CHINESE CHECKERS« mit dem Befehl

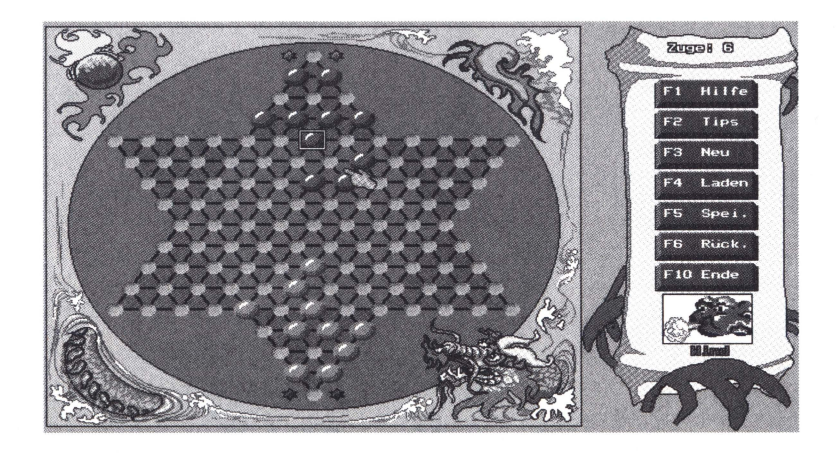
```
CHINESE             [↵]
```

Sie gelangen nach mehreren Intro-Bildschirmen zum Hauptmenü. Mit dem Menüpunkt *OK* starten Sie das Spiel. Alles Weitere müssen Sie selbst herausfinden oder die folgende Spielbeschreibung lesen.


Zuge: 1
F1 Hilfe
F2 Tips
F3 Neu
F4 Laden
F5 Spei.
F6 Rück.
F10 Ende

Systemvoraussetzungen

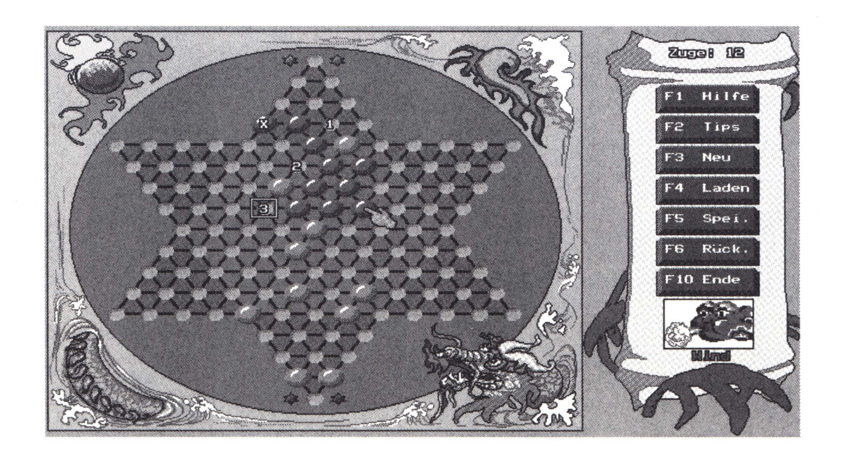
Folgende Systemkomponenten sind erforderlich, um »CHINESE CHECKERS« zu starten: 286er (oder höher), VGA-Grafikkarte, Festplatte, Maus. Soundblaster-Karten werden unterstützt.



INSTALLATION

Bevor Sie mit der Installation Ihrem PC-Spiel beginnen, erstellen Sie sich bitte eine Sicherungskopie der Diskette. Gehen Sie hierfür wie folgt vor:

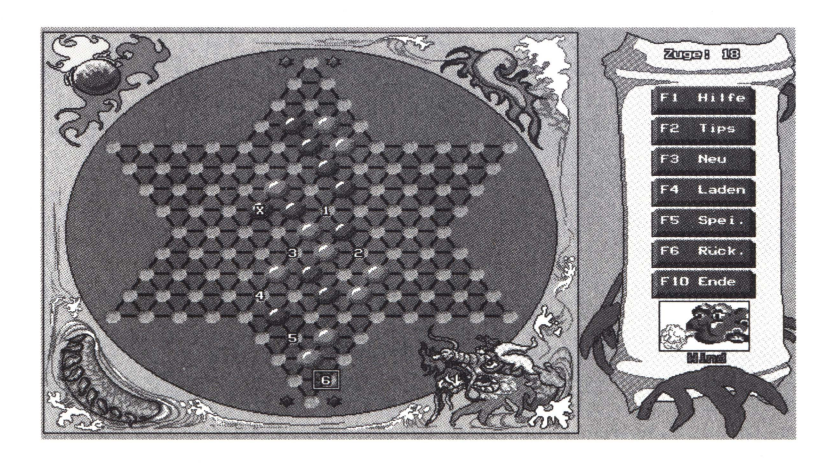
Zunächst sollten Sie die Originaldiskette schreibschützen. Mit einem Schreibschutz versehen heißt, es können keine Schreiboperationen mehr auf der Diskette vorgenommen werden. Es können also keine wichtigen Daten versehentlich gelöscht werden. Drükken Sie hierfür den kleinen, schwarzen Schreibschutzschieber nach oben, so daß ein Loch entsteht (bitte nicht mit dem großen, silbernen Schieber verwechseln. Dieser schützt die Öffnung für den Schreib-/Lesekopf). Die Diskette ist jetzt schreibgeschützt.



Legen Sie eine leere 3,5"-DD-Diskette bereit. Ob diese formatiert ist oder nicht, spielt keine Rolle. Geben Sie den folgenden Befehl ein (wir gehen davon aus, daß Ihr 3,5"-Laufwerk mit B: bezeichnet ist. Sollte Ihr 3,5"-Laufwerk die Kennung A: haben, so ist im folgenden B: durch A: zu ersetzen):

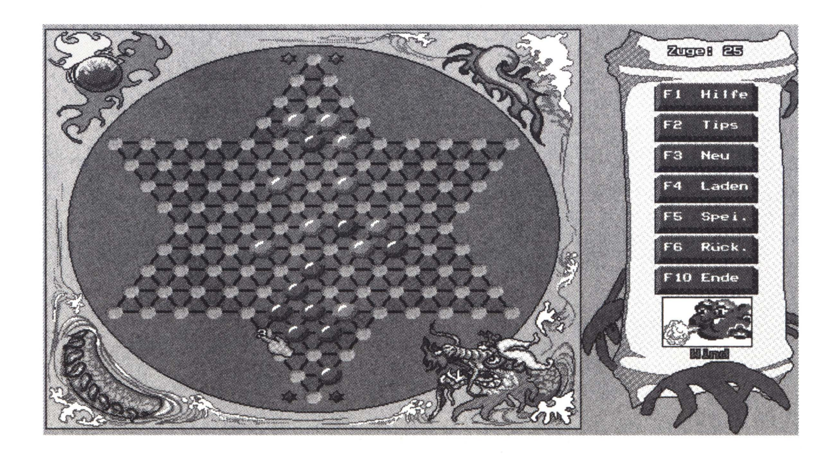
```
DISKCOPY B: B:    [↵]
```

Sie werden zunächst aufgefordert, die Quelldiskette in das Laufwerk B: einzulegen. Mit Quelldiskette ist die Originaldiskette, also Ihre CHINESE CHECKERS-Diskette gemeint. Legen Sie die Diskette ein, und drücken Sie eine beliebige Taste. Sie erhalten eine Meldung, wie viele Spuren und Sektoren kopiert werden, und der Computer beginnt die Daten einzulesen. Ist er damit fertig, werden Sie aufgefordert, die Zieldiskette einzulegen. Diese Zieldiskette ist Ihre Sicherungskopie. Legen Sie die leere 3,5"-DD-Diskette in das Laufwerk ein, und drücken Sie eine beliebige Taste.



Handelt es sich um eine noch nicht formatierte, d. h. noch nicht für den DOS-Betrieb vorbereitete Diskette, so wird sie jetzt beim Kopiervorgang formatiert. Ist die Diskette bereits formatiert, um so besser; das Kopieren läuft dann schneller ab.

Nach kurzer Zeit werden Sie erneut aufgefordert, die Quelldiskette (das Original) einzulegen. Der Grund hierfür liegt darin, daß Ihr Computer nicht den ganzen Disketteninhalt auf einmal einlesen kann, sondern hierfür mehrere Durchgänge braucht (bei 3,5"-HD-Disketten werden drei Durchgänge benötigt; bei 3,5"-DD-Disketten werden zwei Durchgänge benötigt). Legen Sie also wieder die Originaldiskette ein, und drücken Sie eine beliebige Taste.



Nach dem letzten Durchgang gibt Ihr Computer die Meldung aus: »Eine weitere Diskette kopieren (J/N)?«. Dies ist für Sie das

Zeichen, daß der Kopiervorgang beendet ist. Drücken Sie [N] für Nein. Sie haben jetzt eine originalgetreue Kopie der CHINESE CHECKERS-Diskette erstellt. Legen Sie die Originaldiskette an einem sicheren Ort ab, und arbeiten Sie nur noch mit der Kopie.

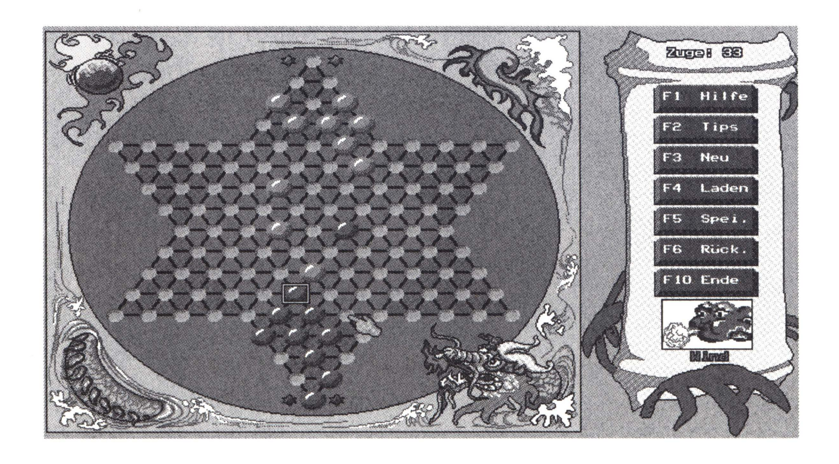
Auf der Arbeitsdiskette befindet sich jetzt das Programm CHINESE CHECKERS.

Legen Sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis an, und wechseln Sie in das Zielverzeichnis.

```
C:          [↵]

MD \CC      [↵]

CD \CC      [↵]
```

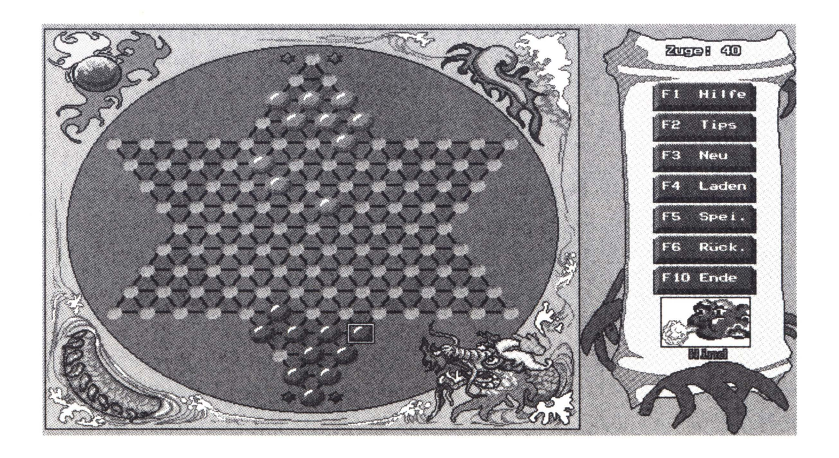


Das Programm liegt in komprimierter Form auf der Diskette vor und muß vor dem Spiel entpackt werden. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk, und geben Sie folgenden Befehl ein:

```
B:!CHINESE          ↵
```

Zunächst erscheint ein Hinweis-Bildschirm, wonach Sie das Programm zuerst auf die Festplatte kopieren sollen. Dieser Hinweis soll Sie nicht weiter interessieren; das Kopieren funktioniert auch auf die hier beschriebene Weise.

Das Programm entpackt sich in dem Verzeichnis, in dem Sie sich jetzt befinden, also in C:\CC.



SPIELSTART

Geben Sie folgenden Befehl ein, um das Spiel zu starten:

`CHINESE` ↵

Beachten Sie bitte, daß Sie nach dem nächsten Einschalten Ihres Rechners vorher

`C:` ↵

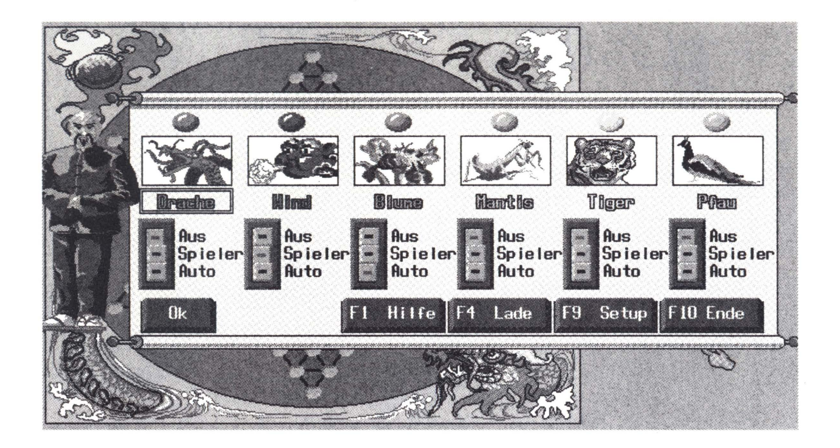
`CD \CC` ↵

eingeben, bevor Sie CHINESE CHECKERS wieder mit

`CHINESE` ↵

starten.

Es erscheinen zunächst mehrere Intro-Bildschirme. Wenn unten rechts der *OK*-Button erscheint, können Sie durch Anklicken des Buttons oder durch Drücken der ↵-Taste zum Hauptmenü gelangen.


Drache
Wind
Blume
Mantis
Tiger
Pfau
Aus
Spieler
Auto
Ok
F1 Hilfe
F4 Lade
F9 Setup
F10 Ende

Spiel

Im Hauptmenü können Sie aus folgenden Menüpunkten wählen:

OK
Hilfe
Lade
Setup
Ende

Sie können die Menüpunkte aufrufen, indem Sie den entsprechenden Button anklicken, Sie können die Menüpunkte aber auch durch folgende Tasten aufrufen:

↵	= *OK*
F1	= *Hilfe*
F4	= *Lade*
F9	= *Setup*
F10	= *Ende*

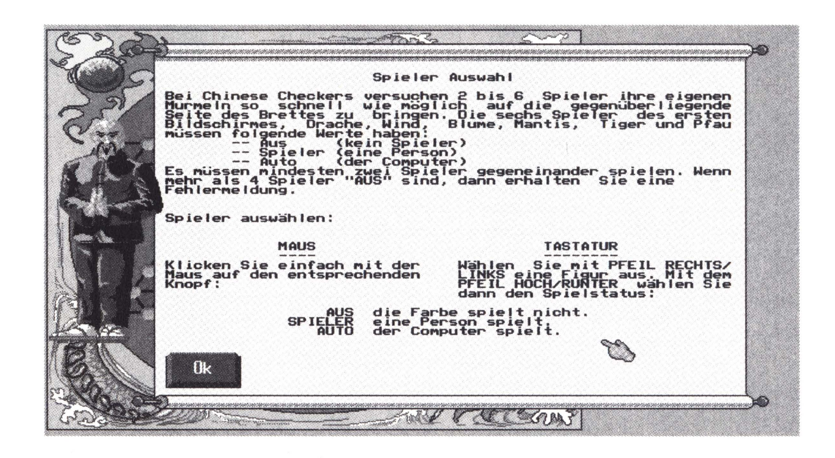
OK:

Das Spiel wird gestartet. Zunächst müssen Sie aber auswählen, wer als Spieler agiert. Sie können die Einstellungen im oberen Teil des Menüs vornehmen. Hier sehen Sie sechs Spielfiguren: Drache, Wind, Blume, Mantis, Tiger, Pfau. Jede dieser Spielfiguren kann sowohl als menschlicher Spieler als auch als Computerspieler fungieren. Es können zwei bis sechs Spieler teilnehmen. Die Spielfiguren, die nicht mitspielen sollen, werden auf *Aus*

gestellt. Computerspieler müssen auf *Auto* und menschliche Teilnehmer auf *Spieler* gestellt werden.

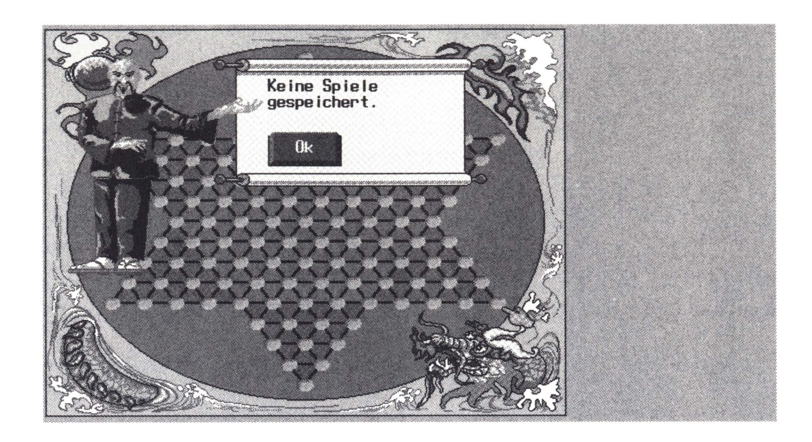
Hilfe:

Dieser Menüpunkt enthält eine Kurzübersicht über Regeln und Bedienung des Spieles.



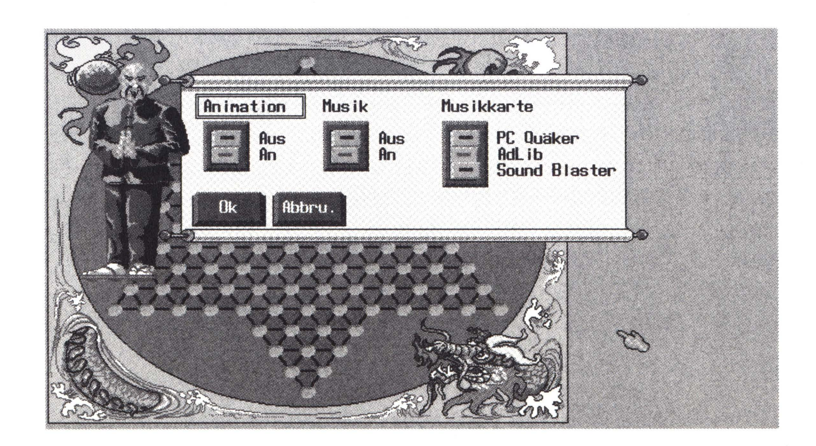
Lade:

Wenn Sie ein Spiel abgespeichert haben, können Sie es mit diesem Menüpunkt wieder laden und weiterspielen. Wenn Sie kein Spiel gespeichert haben, erscheint dieser Bildschirm.



Setup:

Es können einige Einstellungen in bezug auf Animationen, Musik und Soundkarte vorgenommen werden.



Ende:
CHINESE CHECKERS wird beendet.

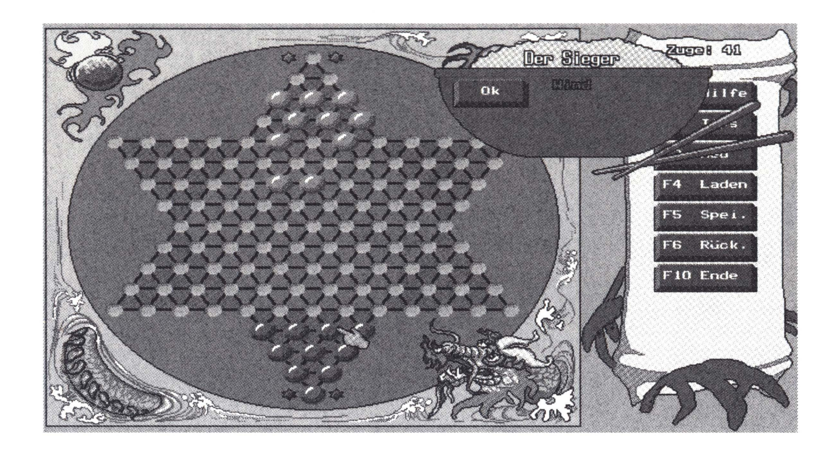
Nachdem die Teilnehmer ausgewählt worden sind und der *OK*-Button angeklickt wurde, beginnt das Spiel. Auf der linken Seite befindet sich das Spielfeld in Form eines Hexagramms. Je nachdem, wie viele Spieler ausgewählt wurden, ist eine entsprechende Anzahl Ecken des Hexagramms mit Spielsteinen belegt. Aufgabe eines jeden Spielers ist es, die eigenen Spielsteine in das gegenüberliegende Eck zu befördern. Das Spielfeld weist viele Punkte auf, die jeweils mit den Nachbar-Punkten durch Linien verbunden sind. Auf diesen Punkten können die Spielsteine bewegt werden. Dies kann auf zwei Arten geschehen:

Ziehen:

Der Spielstein wird auf einen benachbarten Punkt gezogen. Der Nachbar-Punkt darf durch keinen anderen Stein besetzt sein.

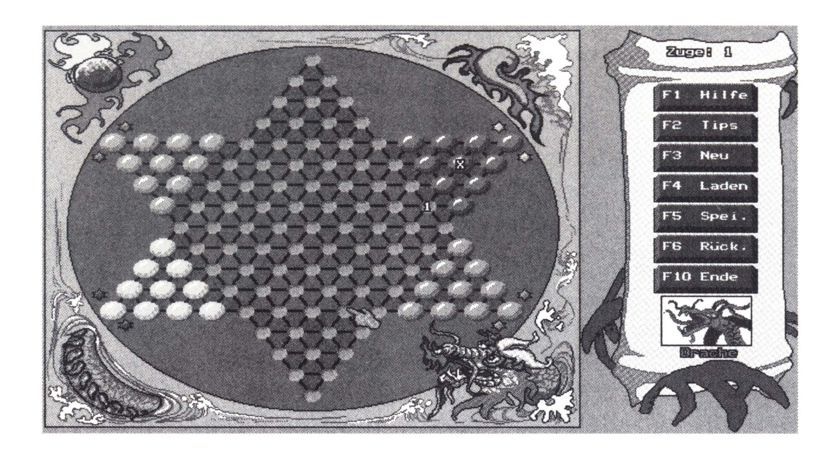
Springen:

Die weitaus effektivere Art, seine Spielsteine fortzubewegen, besteht darin, andere Steine zu überspringen. Sie dürfen mit Ihren Spielsteinen andere Steine (auch gegnerische) überspringen, wenn sich hinter dem anderen Spielstein in direkter Linie ein freier Punkt befindet. Befinden sich dahinter weitere Spielsteine, die dazwischen freie Punkte aufweisen, so können diese ebenfalls übersprungen werden. Auf diese Weise kann man, wenn sich eine günstige Konstellation ergibt, mit einem Spielzug das gesamte Spielfeld überbrücken.



Wenn Sie den Spielstein bewegen möchten, müssen Sie zunächst den ausgewählten Stein mit einem Mausklick markieren. Der Stein wird mit einem X markiert. Klicken Sie dann das Feld an, auf das er bewegt werden soll. Dieses Feld erhält dann das Kennzeichen 1. Wenn Sie springen möchten, müssen dann noch alle weiteren Felder markiert werden. Die Felder werden, in der Reihenfolge, wie sie angesprungen werden sollen, mit Zahlen versehen. Wenn Sie den Weg bis zum letzten Punkt markiert haben, klicken Sie noch einmal auf das letzte Feld. Der Stein springt dann vom Ausgangspunkt über die Zwischenpunkte zum Endpunkt. Wenn Sie nur ein Feld weit ziehen möchten, springt Ihr Spielstein natürlich direkt den Endpunkt an.

Die Steine kann man auch mit der Tastatur markieren. Um die Box zu bewegen, benutzen Sie die Tasten [←], [→], [↑], [↓], [Bild ↑], [Bild ↓], [Pos1] und [Ende]. Die Felder werden mit der Taste [↵] markiert.



Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein Menü. Ganz oben sehen Sie die Anzeige, wie viele Züge inzwischen getätigt worden sind. Ganz unten wird die Spielfigur des Spielers dargestellt, der am Zuge ist. Dazwischen befinden sich folgende Menüpunkte:

Hilfe
Tips
Neu
Laden
Spei.
Rück.
Ende

Sie können die Menüpunkte aufrufen, indem Sie den entsprechenden Button anklicken, Sie können die Menüpunkte aber auch durch folgende Tasten aufrufen.

[F1] = *Hilfe*

[F2] = *Tips*

[F3] = *Neu*

[F4] = *Laden*

[F5] = *Spei.*

[F6] = *Rück.*

[F10] = *Ende*

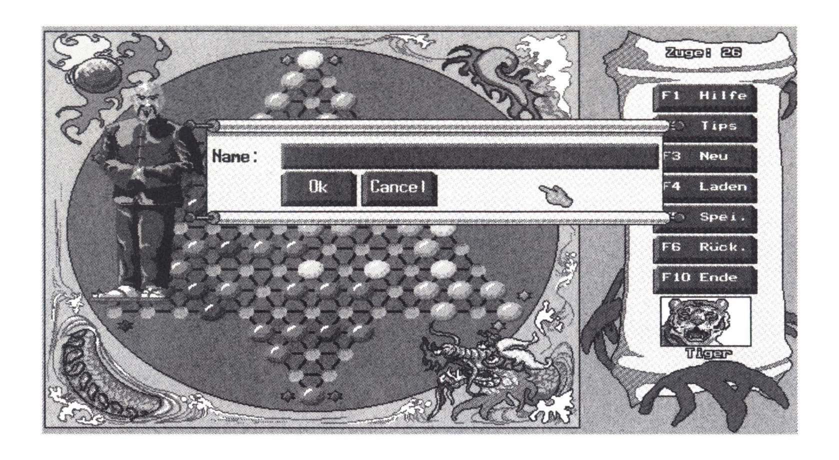
Hilfe:
Dieser Menüpunkt enthält eine Kurzübersicht über Regeln und Bedienung des Spieles.

Tips:
Das Programm gibt Ihnen einen Tip, falls Sie einmal nicht weiterkommen oder die bestmögliche Zugvariante erfahren möchten.

Neu:
Das aktuelle Spiel wird beendet. Sie gelangen zurück zum Hauptmenü.

Laden:
Gespeicherte Spiele können geladen und weitergespielt werden.

Spei.:
Das aktuelle Spiel kann abgespeichert werden.



Rück.:

Ihr letzter Zug wird rückgängig gemacht. Dies bedingt natürlich auch, daß die inzwischen getätigten Züge der Gegner rückgängig gemacht werden.

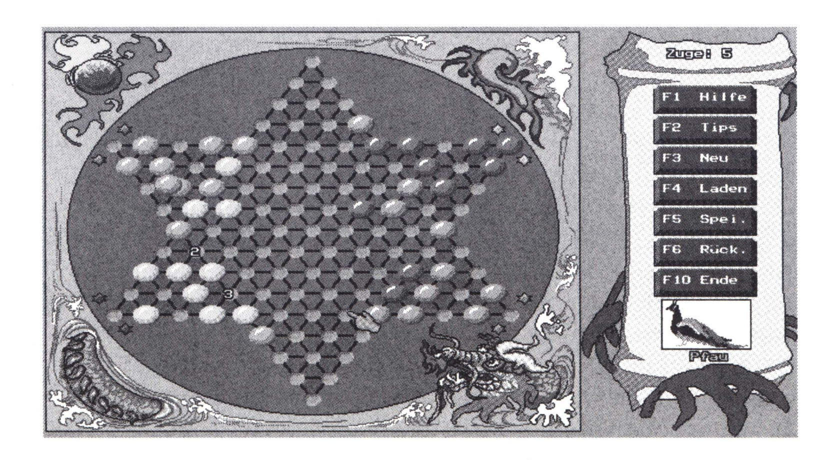
Ende:

Das Programm wird nach einer Sicherheitsabfrage beendet. Sie gelangen zurück zum DOS.

Problembeseitigung

Die vorliegende Software wurde natürlich ausführlich auf verschiedenen Computern und mit verschiedenen Konfigurationen getestet. Es gibt allerdings kein Programm, das vollkommen fehlerfrei auf sämtlichen Konfigurationen arbeitet. Wir können deshalb nicht für 100% fehlerfreies Arbeiten der Software auf Ihrer Anlage garantieren.

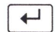
Wir können Ihnen aber einige Tips an die Hand geben, mit denen Sie mögliche Fehlerursachen umschiffen und potentielle Probleme selbst beseitigen können.



Eine Ursache für auftretende Fehler sind Speicherkonflikte. Jedes Programm muß den Arbeitsspeicher (RAM) des Rechners in Anspruch nehmen, um ausgeführt werden zu können. Hierbei kann es vorkommen, daß das eine oder andere Programm den Arbeitsspeicher nicht wieder so verläßt, wie es ihn vorgefunden hat bzw. Teile des beendeten Programmes im Speicher verbleiben und so zu Konflikten führen. Abhilfe schafft hier ein Neustart des Rechners.

Wenn Sie viele Treiber oder speicherresidente Programme installiert haben, kann es ebenfalls zu Problemen führen, die durch den Arbeitsspeicher bedingt sind. So kann es vorkommen, daß der Arbeitsspeicher für die Ausführung der einen oder anderen Software einfach nicht mehr ausreichend ist.

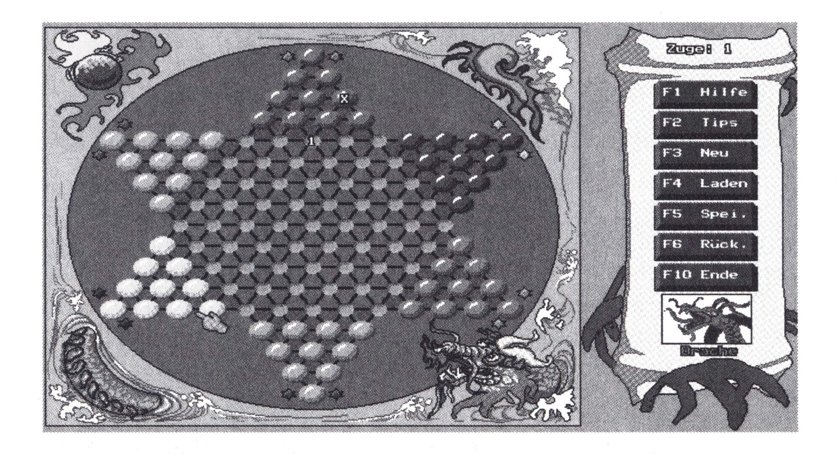
Wenn Sie den Befehl

MEM 

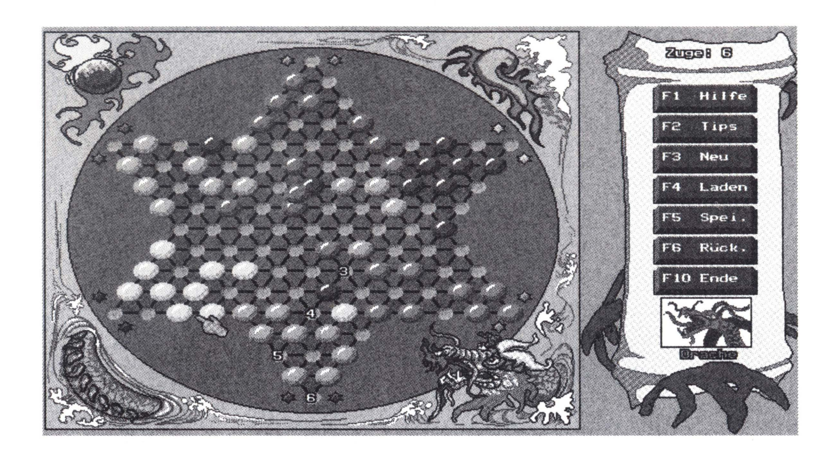
eingeben, können Sie kontrollieren, wieviel RAM noch verfügbar ist. Interessant ist hier die maximale Größe für ausführbare Programme im konventionellen Speicher. Spiele benötigen meist mindestens 500 KByte; einige brauchen sogar über 600 KByte. Hier hilft ein Neustart des Computers leider nicht weiter, denn die speicherresidenten Programme werden meist schon beim Initialisieren des Systems mit Aufruf der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT geladen. Entweder, Sie passen diese Dateien Ihren Bedürfnissen an, d. h., Sie werfen einige Treiber heraus, oder Sie legen sich eine Bootdiskette an. Im ersten Fall können Sie die Dateien mit jedem Text-Editor (z. B. EDIT, dieser Editor wird mit jedem DOS ausgeliefert) editieren. Sie müssen die für das Spiel überflüssigen Befehlszeilen nicht löschen; es reicht, wenn Sie den Befehl REM, gefolgt von einer Leertaste, vor die zu ignorierende Befehlszeile setzen. Ein Neustart des Computers ist danach aber erforderlich, damit die Dateien mit dem geänderten

Inhalt das System neu konfigurieren. Wenn Sie sich eine Bootdiskette anlegen möchten, müssen Sie eine formatierte Diskette in Ihr Bootlaufwerk A: einlegen und mit dem folgenden Befehl die Systemdateien auf die Diskette übertragen:

SYS A: [↵]

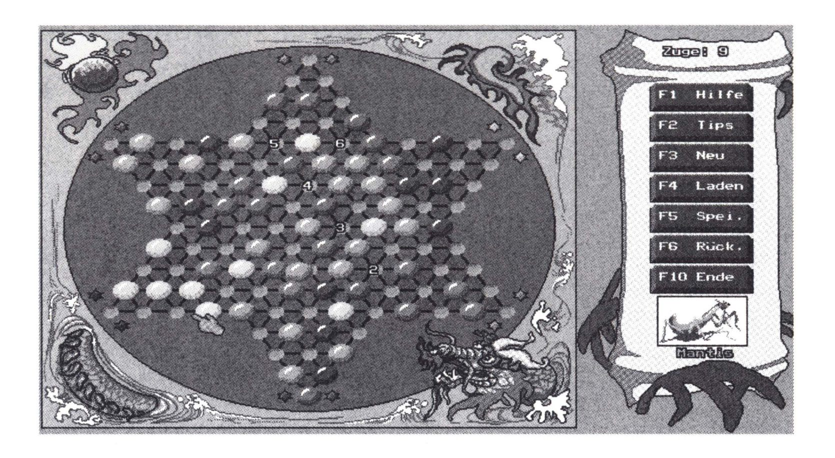


Ein Neustart des Computers ist auch hiernach erforderlich. Beachten Sie bitte, daß Ihnen nach einem Booten mit der Bootdiskette (wenn sie wie oben beschrieben angelegt wurde) eventuell einige liebgewonnene Eigenschaften des Computers nicht mehr zur Verfügung stehen werden. So wird wahrscheinlich der Treiber für die deutsche Tastatur fehlen, was dazu führt, daß z. B. die Tasten [Z] und [Y] vertauscht sind. Seien Sie sicher, daß Sie mit der amerikanischen Tastatur bzw. mit dem ASCII-Code vertraut sind.



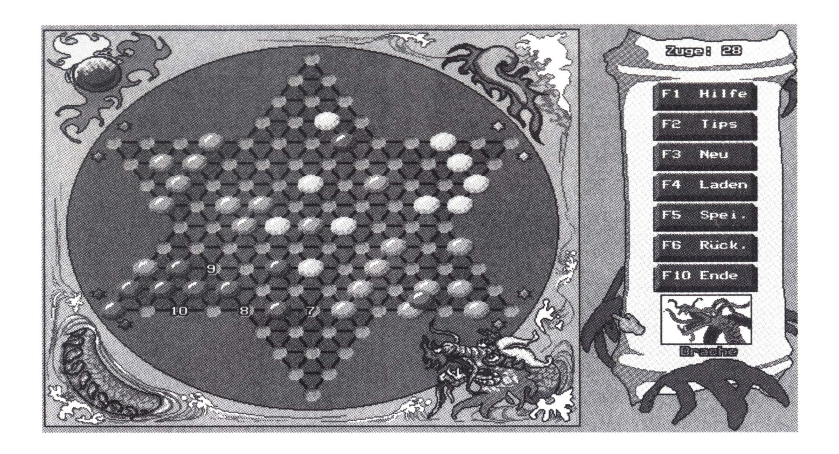
Ein Treiber ist auf fast allen Rechnern zu finden, da das Eingabegerät ebenfalls an fast alle Rechner angeschlossen ist: der Maustreiber. Hin und wieder kann es zu Problemen kommen, wenn es sich um ein älteres Modell handelt. Besorgen Sie sich bei Ihrem Händler bzw. beim Hersteller der Maus einen aktuellen Maustreiber.

Apropos ältere Modelle: Einige wenige ältere Grafikkarten können Probleme in Form von »Schnee« auf dem Bildschirm verursachen. Achten Sie darauf, daß Ihre Grafikkarte dem geforderten Standard entspricht.

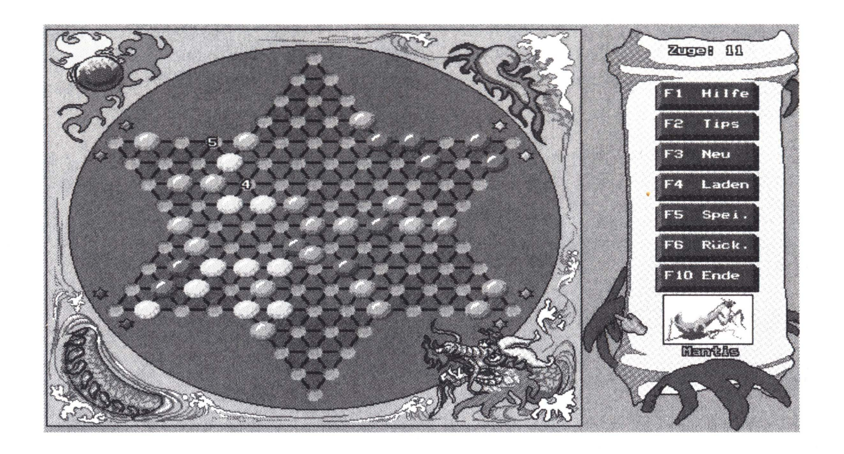


Auch Soundkarten können zu Problemen führen. Nach wie vor ist die Kompatibilität zur Soundblaster-Karte Standard. Es hat sich in der Vergangenheit aber gezeigt, daß nicht alle Soundkarten tatsächlich so 100 % kompatibel sind, wie sie vorgeben.

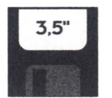
Der Sound kann auf langsamen Rechnern generell zu Problemen führen, dann nämlich, wenn das Programm intensiv auf die Soundkarte zugreift. Hier hilft nur: Sound abstellen.



Zu guter Letzt noch ein Hinweis für Windows-Anwender. Starten Sie DOS-Spiele bitte nicht aus Windows heraus, weder aus der DOS-Box noch aus dem Datei-Manager. Hierbei kommt es sehr häufig zu Problemen. Beenden Sie Windows, und starten Sie das Spiel von der DOS-Ebene aus.


Zuge: 11
F1 Hilfe
F2 Tips
F3 Neu
F4 Laden
F5 Spei.
F6 Rück.
F10 Ende
Mantis

DAS ANWENDERBUCH



MIT ALLEN PROJEKTEN
UND BEISPIELEN

Sylvia Böhmer



ACCESS 2.0

- RELATIONALE DATENBANK
- DYNASETS
- QUERY BY EXAMPLE
- ACCESS BASIC
- BRIEFVERKEHR
- AUTOMATISIERUNG
- ASSISTENTENUNTERSTÜTZUNG

480 Seiten
ISBN 3-89360-096-5

DM 34,80
sFr 34,80
öS 272

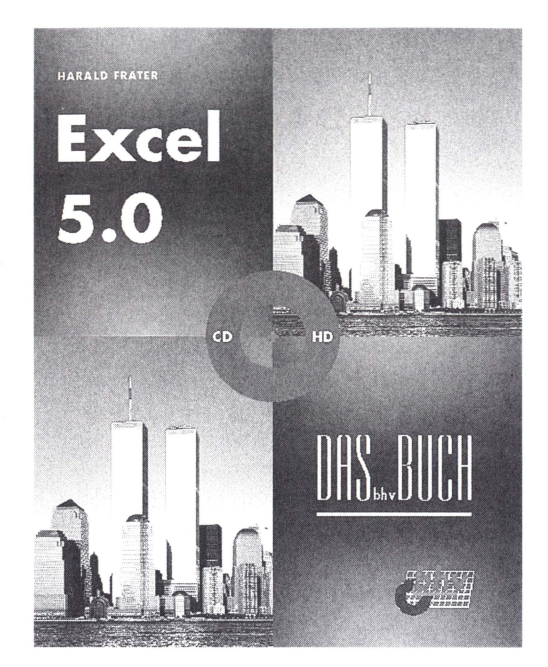


bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel. 0 21 82 / 851-01 • Fax 0 21 82 / 851-101

EXCEL 5.0

DAS BHV BUCH

HARALD FRATER



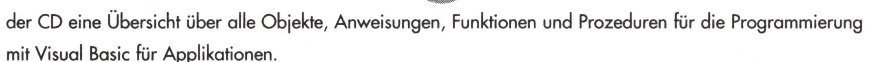
Mit diesem Buch überblicken sowohl Anfänger als auch Profis schnell alle Aspekte von MS Excel 5.0. Für Anfänger: Grundlagen über Einsatzgebiete und Funktionalität dieser mächtigen Tabellenkalkulation. Sie lernen, Excel zu bedienen, Daten einzugeben und gezielt Funktionen einzusetzen. Für den Fortgeschrittenen interessant sind die Neuigkeiten in Excel 5.0: Einsatz von Pivot-Tabellen, neue Add-Ins und vieles mehr. Power-Usern vermittelt dieses Buch Know-how über Visual Basic für Applikationen (VBA), Optimierung, Dateiformate und Deinstallation. Das Gesamtkonzept – Griffleiste, CD und die Kapitelstruktur – macht dieses Buch unentbehrlich für alle, die mehr wollen.

ELECTRONIC PUBLISHING

CD-ROM-Benutzer können auch digital auf das Buch zugreifen. Die ausgereifte EP-Retrieval-Oberfläche OptiSearch2 macht Suchvorgänge zum Kinderspiel. Sowohl Stichwort- als auch Volltextsuche werden in Sekunden ausgeführt.

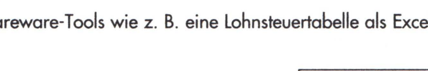
Der Knüller: Über die eingestanzte Griffleiste finden Sie jeden Sinnabschnitt sofort – ohne umständliches Blättern!

DIE CD



Neben Shareware finden Sie auf der CD eine Übersicht über alle Objekte, Anweisungen, Funktionen und Prozeduren für die Programmierung mit Visual Basic für Applikationen.

Extra: ein Working Model von CorelDRAW! 4.



DIE BUCHDISKETTE



Auf der Buchdiskette finden Sie nützliche Freeware- und Shareware-Tools wie z. B. eine Lohnsteuertabelle als Excel-Makro, ein Modem-Wählprogramm mit Makros etc.

DM	69,00
sFr	69,00
öS	538

ISBN 3-89360-309-3

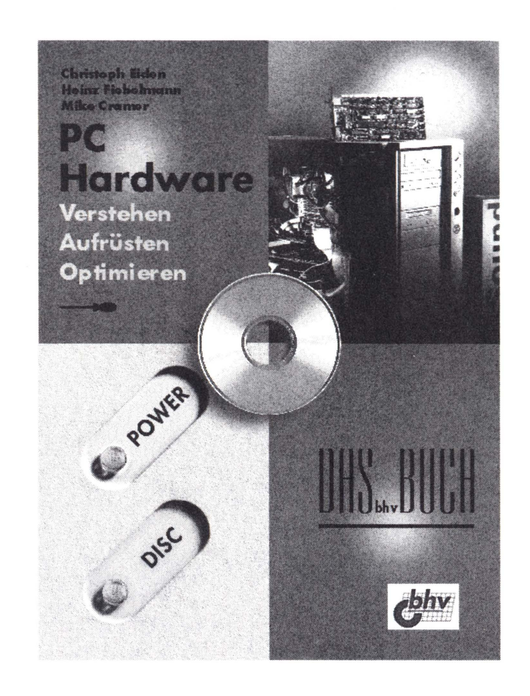
bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101

PC Hardware

Verstehen • Aufrüsten • Optimieren

Das bhv Buch

Christoph Eiden
Heinz Fiebelmann
Mike Cramer



Was Sie schon immer über die Hardware Ihres PCs wissen wollten, finden Sie in diesem Buch. Ausgehend von einer ausführlichen Beschreibung einzelner Komponenten erfahren Sie alles über die Funktionsweise und die Einsatzgebiete Ihres Computers. Neben der Standardkonfiguration eines Rechners wird auch auf Sonderbereiche wie Multimedia, Netzwerke und Datenfernübertragung eingegangen. Einsteiger finden in dem Buch einen optimalen und leicht nachvollziehbaren Zugang zu ihrem Rechner; Fortgeschrittene können das Buch aufgrund der zahlreichen Tabellen und Abbildungen als Nachschlagewerk nutzen. Darüber hinaus bietet Ihnen das Buch wertvolle Praxistips zur Systemoptimierung sowie Entscheidungshilfen beim Kauf eines PCs. Im Vordergrund steht dabei die praktische Umsetzbarkeit von Optimierungsmethoden, die Sie selbst durchführen können.

Die CD

Alle wichtigen Aktionen zum Ein- und Ausbau von PC-Komponenten finden Sie als Videosequenzen auf der CD-ROM. Über eine leicht überschaubare Oberfläche können alle Videoclips sofort abgerufen werden. Alle Clips sind kommentiert und veranschaulichen die im Buch beschriebenen Praxistips. Hardware-Voraussetzungen: DoubleSpeed CD-ROM-Laufwerk, VGA-Grafikkarte, VGA-Monitor und eine Maus.

Der Schraubendreher

Mit dem beiliegenden Schraubendreher können Sie sofort loslegen: Anleitung lesen – Rechner aufschrauben – PC umbauen!

DM 79,00
sFr 79,00
öS 616

ISBN 3-89360-315-8

bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101

Ich...

... habe das Buch gelesen und teile Ihnen meine Meinung dazu mit:

____

____

____

- [ ] ... vermisse folgendes Buch oder folgende Software in Ihrem Gesamtprogramm:

- [ ] ... möchte selbst bhv-Autor werden. Bitte schicken Sie mir Ihre Informationen für Autoren.

- [ ] ... habe Interesse an weiterer Fachliteratur und Software von bhv. Bitte senden Sie mir regelmäßig Ihre neuesten Informationen zu.

... trage jetzt meine Adresse ein, schneide die Seite aus oder kopiere sie und sende sie bhv zu.

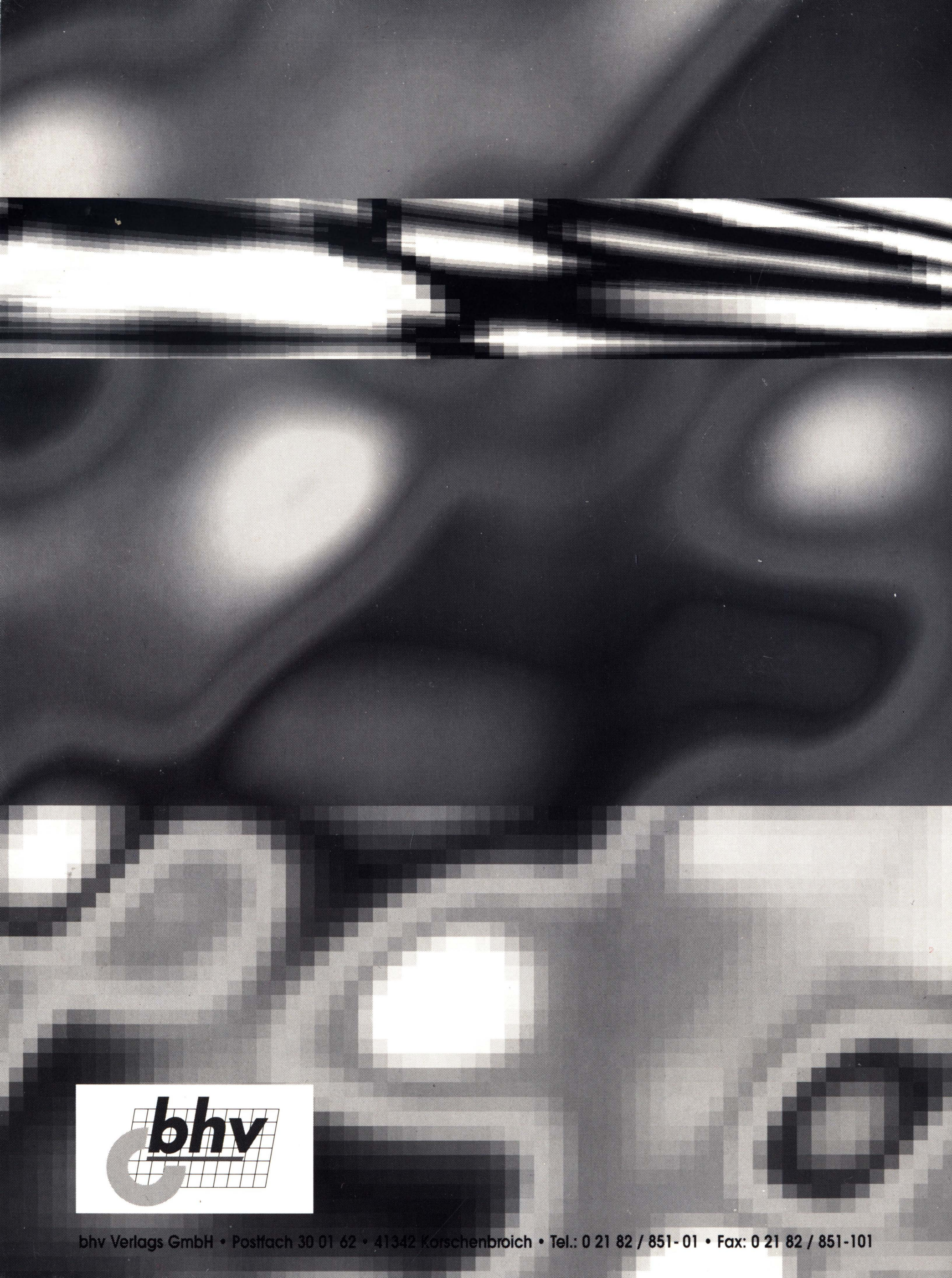
Name ______________________________

Straße ______________________________

PLZ, Ort ______________________________

bhv

bhv Verlag GmbH, Postfach 30 01 62, 41342 Korschenbroich



bhv Verlags GmbH • Postfach 30 01 62 • 41342 Korschenbroich • Tel.: 0 21 82 / 851-01 • Fax: 0 21 82 / 851-101